



かけはし

青の1組
～ダイナミックワールド号～



▶ Central Idea
様々な方法によって
コミュニティ内の問題は解決する

「秋のダイナミックワールド」において、青の1組で展開されている遊び、その遊びが始まったきっかけなど、ご紹介させていただきます。

1学期にカナダの有名なものや大切にされているものなどの探究したことをきっかけに、“本当にカナダに行ってみよう”という気持ちが強くなった青の1組の子どもたち。そこで、オーロラやトーテムポールづくり、アイスホッケーゲームなど今までに経験したことを取り入れた遊びが広がっていきました。そのなかで、試行錯誤を重ね、新たに必要の道具やルールをつくりだしていきました。保育室をカナダの国にしようと、イエローナイフ、バンクーバー、トロントの州の位置にもこだわって遊びを設定しています。

★ オーロラプラネタリウム(イエローナイフ) ★

カナダの夜空に揺れるオーロラがどのような光のようならつくれるのかを考え始めたことをきっかけに生まれた遊び。



曇ってるから、見えづらいね



1学期から、どのようにしたら、きれいなオーロラのように見えるか試している子どもたち。『かがくあそび図鑑』を使って調べながら試行錯誤は続いています。

太陽の光を鏡で反射させる実験中。「太陽の光がないと見えないね」「水だとお部屋が濡れちゃう」と、別の方法を考えることに。

最終的に懐中電灯の光でオーロラをつくりだすことに。カナダのオーロラが真っ暗な夜に見れることから、暗い空間もつくりました。

★ アイスホッケー場(トロント) ★

1学期から遊んでいたアイスホッケーを「もっと本物みたいにしたい」と発展していった遊び。



遊んでいる中で、リンク内に人が多く混雑したり、プレー中に得点がわからなくなったりなど、様々な問題が発生。

その後、リンクと観客席の境界や得点盤をつくることに…。すると、アイスホッケーの試合が、さらに盛り上がっていきました。

リンク内の人数を決めたり、審判をおいたり、時間を決めたりと遊びの中で必要なルールを子どもたちがつくりだしていきました。

★ カナダ神経衰弱 ★

以前から遊んでいた“世界の国旗”と“有名なもの”が描かれている手づくりのカードがきっかけとなった遊び。



元々あった手づくりの『世界の有名なものカード』にカナダがなかったため、「カードを増やそう」とカナダのカードを新たに作ることに。

様々な種類のカードができるよう、図鑑を使ってカナダの有名なものを調べ、オリジナルのカードをつくりだす子どもたち。

カードゲームは、個人戦ではなく、友達と協力して戦う“チーム戦”にするなど、楽しく遊べるオリジナルのルールも生まれています。

★ カナダの街探検 ★

“ビー玉転がし”のように、小さい箱の中を丸めた紙のボールを転がして遊んでいたことから生まれた遊び。



空き箱の中で紙を丸めてつくったボールを転がして遊んでいた子どもたち。「もっと大きい方が楽しそう」と、土台の空き箱を大きくすることに…。

大きな箱が見つかり、「(箱の中を)カナダの街にしたい」と、カナダのものをつくっていきました。転がすボールも修園旅行でも見つけたドングリにすることに…。

箱の中につくったカナダにある湖、公園、お城など、ドングリが狙った場所に辿り着けるよう、転がし始める位置や転がし方を工夫しています。

★ トーテムポール輪投げ(バンクーバー) ★

1学期につくったトーテムポールを遊びの中に取り入れたいとみんなで意見を出し合い生まれた遊び。



もっと大きい方が楽しそう!

みんなでつくったトーテムポールを遊びに使えないかと保育者が出しておきました。すると、それを的にして、新聞紙でつくった輪を“輪投げ”のようにして遊びだした子どもたち。

遊んでいると、トーテムポールが不安定ですぐに倒れてしまうという問題が発生。空き箱で土台をつくり、その上にトーテムポールを固定することに…。

その後、的のトーテムポールやそれに投げ入れる輪っかを大きくし、楽しく遊ぶ工夫をしている子どもたち。友達と協力して挑戦するトーテムポール輪投げへと発展していきました。

